

RENO
Renovation Game

株式会社 日本テレネット
開発協力 ● 株アトラス

コンストラクション・ツール

めいず君



USER'S MANUAL

御注意

- (1) 本製品の内容に関しては、改良のため予告なしに変更することがあります。
- (2) 本書の内容の一部または全部を無断転載することは禁止されています。

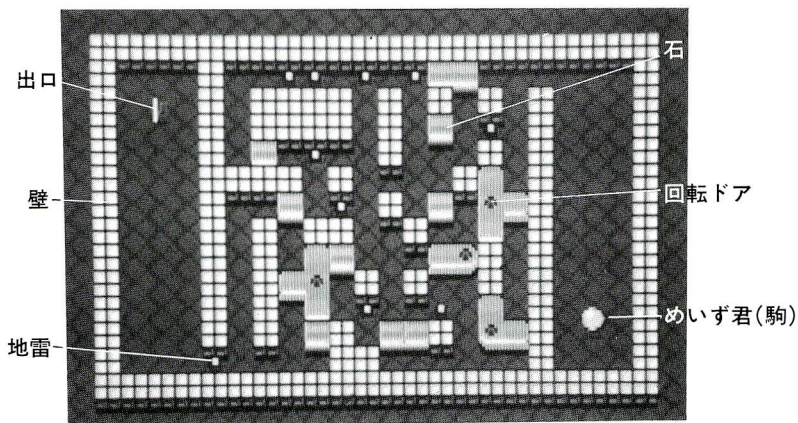
©1989 TELENET JAPAN CO.,LTD.

(株)日本テレネットの許可なく複製・改変などを行うことはできません。

コンストラクション・ツール
めいず君
 プレイング マニュアル

CONTENTS

- 1. 起動方法..... P 3
- 2. ゲームの遊び方..... P 4
- 3. コンストラクション..... P 5
- 4. ユーザーサポート..... P 12
- 5. ユーザーズクラブ入会案内..... P 13



1. 起動方法

使用メディアの種類によって、ディスクの枚数がちがいます。確認してください。

- PC-8801mkII SR～VA/5"2D 2枚組
- PC-9801シリーズ/5"2HD 1枚
- PC-9801シリーズ/3.5"2HD 1枚
- MSX2/3.5"2DD 1枚

それぞれドライブにディスクをいれて、電源をONにします。

- PC-88 ディスクAをドライブ1、ディスクBをドライブ2に入れる。
- PC-98 ディスクAをドライブ1に入れる。
- MSX2 ディスクAをドライブに入れる。

まずゲーム中に音楽をならすかどうかきいてきますので設定してください。

ならす……………ファンクションキーのF1キーを押す

ならさない……………F2キーを押す

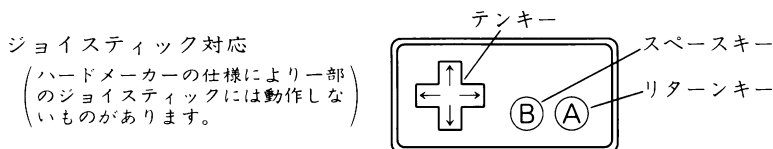
起動時サウンドボードII付の88ユーザーは最初にPCM音源ミュージックドライバーを組込むかどうか聞いてきます。

サウンドボードIIADPCMを使用する……F3キーを押す

つぎにタイトル画面があらわれタイトルミュージックがはじまります。

ゲームをはじめるときにはリターンキー $\square$ を押します。

キー操作は各機種共通です。ただし、MSX2ではマニュアル上のテンキーはカーソルキーに対応し、カーソルキーはSHIFT+カーソルキーとなります。ジョイスティックを使用する時は下の図を見て下さい。



ゲームを立上げてタイトル画面がでたらリターンキー $\square$ を押して下さい。モード選択画面が現れます。そこでパズル・プレイ・モードとコンストラクション (パズル・創作モード) のどちらかを選んで下さい。

パズル・プレイ・モード……………ファンクションキー F1を押す
コンストラクション(パズル・創作モード)……………F2を押す

注意 F6～F10はSHIFT+F1～SHIFT+F5に対応 (MSX2、PC-8801SR～MR)

2. ゲームの遊び方 パズル・プレイ・モード

まずレベル選択をして下さい。

コースはサンプルとして、初級、中級、上級、プロ級の4コースがあります。そのほかにもう一つ、創作コースがあります。

コマンド名 キー操作

選択中止……………F 1 キー

初級……………F 2 キー

中級……………F 3 キー

上級……………F 4 キー

プロ級……………F 5 キー

創作コース……………F 6 キー

次にゲーム中のメッセージをONにするか聞いてきますので、YESはF1キー、NOはF2キーで答えてください。

(ゲーム中のメッセージとはファンクションキーコマンド選択時、または地雷の関係で石を押せない時等のウインドウメッセージです。)

めいず君(自分の駒)はテンキーで移動します。スタート地点にいるめいず君を、迷路を抜けて旗のたっている出口まで連れて行ってやれば1面クリアです。
☆めいず君の前に立ちはだかる障害物

1. 回転ドア——様々な形をしていて軸を中心に回転します。
2. 石———どんな大きさでも押せますが2つ以上一緒には押せません。
3. 地雷———石を置くと石と地雷が消えて、めいず君はその上を通れるようになります。ただし、石の下全部に地雷が入らないと石は消えません。めいず君は地雷の上に乗れないので石や回転ドアを押した結果、地雷に乗ってしまうような押し方はできません。

またゲーム中には次のコマンドが使えます。

コマンド名 キー操作

中止……………F 1 キー レベル選択にもどります。

初期復帰………F 2 キー 初めからやり直します。(スペースキー可)

中途保存………F 3 キー (これはリセットをすると消えてしまいます)

中途読込………F 4 キー 保存したものを読み込みます。

駒交代……………F 5 キー 複数の駒がある面で使用します。(最高4匹登場)

ヒント……………F 6 キー ヒントの書いてあるウインドーが出てきます。
(初級コース以外にはヒントはありません。)

再現……………F 7 キー 今までの手順を再現します。

手戻し……………F 8 キー 石やドアを最後に押す前の状態に戻ります。

注意

やり方が分らなくなったら、HELPキー(MSX2はGRAPHキー)を押してください。コマンド操作のファンクションキーが、そのつど表示されます。ゲーム中にリターンキー[↵]を押していると、めいず君が歩く時にくぎれずに連続して動き回れます。

3. コンストラクション(パズル・創作モード)

☆コンストラクションでは、あなたのオリジナルなフロアを作ることができます。完成したフロアをデータディスクに保存しますとゲームに組込まれたフロアと同じ様に遊ぶことができます。PC-88、98はBドライブにセーブします。フランクディスク（メディアは本体と同じもの）を用意してください。MSX2は本体ディスクにセーブします。画面の指示に従ってください。（1枚のディスクに18マップ記録できます。）

フロアの作成は、プレイ・モードと同じようにコマンド・リストのコマンドを実行することで操作を行います。コマンドはファンクションキーに割当ててあります。

① コマンド・リストの説明

初めに画面に表示されているコマンド群は次に示すとおりです。

コマンド・リスト その1

1. 作成中止……………ESCキー
2. 消去／床設定……F1キー
3. 壁設定……………F2キー
4. 石設定……………F3キー
5. ドア設定……………F4キー
6. 左回転……………F5キー
7. 右回転……………F6キー
8. 地雷設定……………F7キー
9. 記録機能……………F8キー → つぎのコマンドリスト4を呼出す
10. 拡張機能……………F9キー → つぎのコマンドリスト3を呼出す
11. カーソル変更……F10キー → つぎのコマンドリスト2を呼出す

創作モードの基本的な操作はカーソルの移動と、壁や石やドアの設置/取消となります。

カーソルの移動はテンキーで行い、テンキー各々の機能は下図のようになっています。カーソルの大きさはカーソルキーで変えることができ、カーソルキー各々の機能は下図のようになっています。

キーボードの例（PC-98シリーズの場合）

〔カーソルの形を変える〕

カーソルキー

↑	カーソルの縦幅を縮める	
←	カーソルの横幅を縮める	→
↓	カーソルの縦幅を広くする	

〔カーソル移動〕

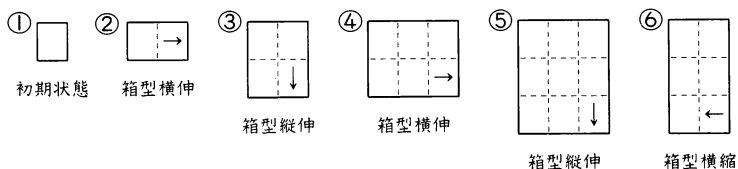
テンキー

↖	↑	↗
←	5	→
↙	↓	↘
0		

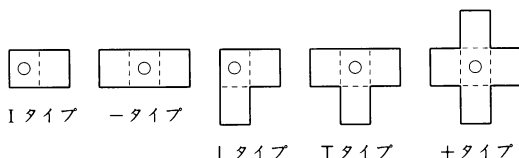
5と0のキーは位置を初期化

☆ **カーソルの形状** は、大きく分けて箱形（長方形）カーソルとドア型（回転ドア）カーソルの2種類があり、箱型カーソルは壁や石や地雷を設定するのに使用し、ドア型カーソルはドアを設定するのに使用します。

☆ **箱型カーソル** は大きさを変えることができます。大きさは、カーソル変更コマンドの箱型横伸、箱型縦伸、箱型縦縮で変更できますが、カーソルキーを使ってもできます。
大きさ変化の例



ドア型カーソルは、ドアの形と対応していて、Iタイプ、－タイプ、Lタイプ、Tタイプ、＋タイプの5タイプあります。左／右回転コマンドで回転させていろいろな向きのドアを設定できます。



☆ **床、壁、地雷の設定のしかた。**

床、壁、地雷は、箱型カーソルでもドア型カーソルでも設定できます。基本的にはカーソルの形に設定されますが、石やドアがカーソルの内側と外側にまたがっていた場合はその石やドアはそのまま残ります。

カーソルキーで形を設定し、テンキーで移動して場所を決め、設定するもの {F1 (床)、F2 (壁)、F7 (地雷)} を入力します。

☆ **石の設定のしかた**

石は箱型カーソルでなければ設定できません。基本的にはカーソルの形の石が設定されますが、石やドアがカーソルの内側と外側にまたがっていた場合は、その位置に石を設定することはできません。石の最大の大きさは縦、横共に15ユニットです。

カーソルキーで形を設定し、テンキーで移動して場所を決め、石設定コマンド (F3 キー) を入力します。

☆ ドアの設定のしかた。

ドアはドア型カーソルでなければ設定できません。基本的にはカーソルの形のドアが設定されますが、石やドアがカーソルの内側と外側にまたがっていた場合は、その位置にドアを設定することはできません。

カーソルキーで形を設定し、テンキーで移動して場所を決め、ドア設定コマンド（F 4 キー）を入力します。

☆ 駒、出口の設定のしかた。

駒、出口は、箱型カーソルのときのみ設定できます。基本的にはカーソルの左上のユニットに設定されますが、その位置に石やドアの一部があった場合はその位置に駒や出口を設定することはできません。

カーソルのどの位置に駒や出口が設定されるか分かりにくいことがありますので、なれるまでは駒や出口を設定するときはユニットの箱型カーソルにするとういでしょう。

カーソルをユニットの箱型カーソルにし（テンキーの 0）、テンキーで設定したい場所にカーソルを移動し、F 9 キーで拡張機能コマンドリストを呼出しておき、設定するコマンド F 7（駒）F 8（出口）を入力します。

注意 駒のいる位置に駒を設定しようとするときキャラクターが変更されますので、これを利用して好きなキャラクターを選んでください。

② コマンド・リストのくわしい説明

1 作成中止：ESC キー

モード選択に戻ります。今のマップは失われます。

2 消去または床設定：F 1 キー

カーソルの囲んでいる部分を床にします。カーソルによって完全に囲まれていない石やドアには設定できません。

3 壁設定：F 2 キー

カーソルの囲んでいる部分を壁にします。カーソルによって完全に囲まれていない石やドアには設定できません。

4 石設定：F 3 キー

カーソルの大きさの石を置きます。このとき、カーソルは箱型（長方形・正方形）でなければなりません。カーソルによって完全に囲われていない石やドアがあるときには石は設定できません。また、15×15以上の大きさの石はおけません。

5 ドア設定：F 4 キー

カーソルの形のドアを置きます。このとき、カーソルはドア型（I、一、L、T、+）でなければなりません。カーソルによって完全に囲まれていない石やドアがあるときにはドアは設定できません。

6 左回転：F 5 キー

カーソルを左（反時計回り）に回転します。

7 右回転：F 6 キー

カーソルを右（時計回り）に回転します。

8 地雷設定：F 7 キー

カーソルの囲んでいる部分を地雷にします。カーソルによって完全に囲まれていない石やドアには設定できません。

9 記録機能：F 8 キー

つぎのコマンド・リスト 4 を呼出します。作成したフロア・マップを保存したり、読込んだりします。

10 拡張機能：F 9 キー

つぎのコマンド・リスト 3 を呼出します。フロア・マップの一部をコピーしたり、移動したりします。また、プレイヤーの駒と出口はここで設定します。

11 カーソル変更：F 10 キー

つぎのコマンド・リスト 2 を呼出します。カーソルの大きさや形を変更します。

コマンド・リスト その2 カーソル変更

- | | |
|----|----------------|
| 1 | 作成復帰……F 1 キー |
| 2 | 箱型横伸……F 2 キー |
| 3 | 箱型横縮……F 3 キー |
| 4 | 箱型縦伸……F 4 キー |
| 5 | 箱型縦縮……F 5 キー |
| 6 | I タイプ……F 6 キー |
| 7 | 一タイプ……F 7 キー |
| 8 | L タイプ……F 8 キー |
| 9 | T タイプ……F 9 キー |
| 10 | + タイプ……F 10 キー |

1 作成復帰：F 1 キー

作成命令のメニューに戻ります。

2 箱型横伸：F 2 キー

カーソルの横幅を広げます。また、カーソルがドア型の時は箱型（|×|サイズ）にします。

3 箱型横縮：F 3 キー

カーソルの横幅を縮めます。また、カーソルがドア型の時は箱型（|×|サイズ）にします。

4 箱型縦伸：F 4 キー

カーソルの縦幅を広げます。また、カーソルがドア型の時は箱型（|×|サイズ）にします。

5 箱型縦縮：F 5 キー

カーソルの縦幅を縮めます。また、カーソルがドア型の時は箱型（|×|サイズ）にします。

6 I タイプ：F 6 キー

カーソルのタイプをIタイプに変更します。

7 ータイプ：F 7 キー

カーソルのタイプをータイプに変更します。

8 L タイプ：F 8 キー

カーソルのタイプをLタイプに変更します。

9 T タイプ：F 9 キー

カーソルのタイプをTタイプに変更します。

10 +タイプ：F 10 キー

カーソルのタイプを+タイプに変更します。

コマンド・リスト その3 拡張機能

- | | | |
|---|-----------|---------------------------|
| 1 | 作成復帰 | F 1 キー |
| 2 | 複写 | F 2 キー |
| 3 | 移動 | F 3 キー |
| 4 | 全消去 | F 4 キー |
| 5 | 左回転 | F 5 キー |
| 6 | 右回転 | F 6 キー |
| 7 | 駒設定 | F 7 キー |
| 8 | 出口 | F 8 キー |
| 9 | ゲームテストプレイ | F 9 キー→つぎのコマンド・リスト 5 を呼出す |

2 複写：F 2 キー

カーソルに囲まれた部分を新しい場所に複写します。カーソルを複写したいところに移動して $\boxed{\rightarrow}$ を押してください。回転することもできます。カーソルがドア型の場合は実行不可能です。

3 移動：F 3 キー

カーソルに囲まれた部分を新しい場所に移動します。カーソルを移動したいところに移動して $\boxed{\rightarrow}$ を押してください。回転することもできます。カーソルがドア型の場合は実行不可能です。

4 全消去：F 4 キー

画面を総て消去します。

5 駒設定：F 7 キー

プレイヤーの駒を表示します。1画面上に同じ駒を同時に表示することはできません。1画面に表示できる駒の最大数は4です。

6 出口：F 8 キー

カーソル原点の位置に出口を設定します。

7 ゲームのテスト・プレイ：F 9 キー

作成したフロア・マップの出来上り具合をチェックすることができます。つぎのコマンドリスト5を呼出します。

コマンド・リスト その4

記録機能

- | | | |
|---|--------|--------|
| 1 | 作成復帰…… | F 1 キー |
| 2 | 一覧……… | F 2 キー |
| 3 | 保存……… | F 3 キー |
| 4 | 読込……… | F 4 キー |
| 5 | 複製……… | F 5 キー |

1 一覧：F 2 キー

作成したフロア・マップの一覧表が表示されます。

2 保存：F 3 キー

作成したフロア・マップを保存します。記録する為のブランクディスクを用意してください。ここで保存しておかないとリセットしたり創作モードから抜けた時に作りかけのマップが無くなってしまいます。

3 読込：F 4 キー

保存されているフロア・マップを読み込みます。

4 複製：F 5 キー

ディスク・ドライブ1にあるデータディスクの内容の全てをディスク・ドライブ2にコピーします。

コマンド・リスト その5

ゲーム・テスト・プレイ

- | | | |
|---|----------|--------|
| 1 | 中止…………… | F 1 キー |
| 2 | 初期復帰………… | F 2 キー |
| 3 | 駒交代…………… | F 3 キー |
| 4 | 再現…………… | F 4 キー |
| 5 | 手戻し…………… | F 5 キー |

1 中止：F 1 キー

拡張命令に戻ります。

2 初期復帰：F 2 キー

フロアを最初の状態に戻します。

3 駒交代：F 3 キー

操作する駒を切り換えます。

4 再現：F 4 キー

プレイを再現します。Qで中止でき、0～9で再現速度が変えられます。

5 手戻：F 5 キー

最後の操作を取り消します。

4. ユーザー・サポート

☆うまく動作しないときは、まず次のことを確かめてください。

- 1) お手持ちの機種とソフトは対応していますか？
- 2) パソコンの電源や、ケーブルは正しく接続されていますか？
- 3) ディップスイッチまたはクロックの切りかえは正しいですか？
- 4) ゲームの立ち上げや操作を説明書の通りにしていますか？
- 5) ディスクを正しくセットしていますか？
- 6) 一度電源を落として、立ち上げ直してみましたか？
- 7) お手持ちのパソコンは、他のゲームなら正常に動きますか？

以上のことを確かめて、それでも具合が悪い場合は、ご購入になったショップ、または友人の同機種のパソコンで試してみてください。正しく動く場合は、お手持ちのマシンの故障などが考えられますのでハードの点検を受けてください。

☆以上をご確認の上で、それでも正常に動作しない場合は、製品そのものの不良が考えられます。お手数ですが、

- 1) お手持ちの機種と周辺機器
- 2) 詳しい症状
- 3) 住所、氏名、電話番号

を明記の上、レシートをそえて、できるだけ早めにパッケージのまま、当社日本テレネット〈めいず君ユーザーサポート係〉までお送りください。検査の結果、弊社の責が認められた場合は、無償にて交換させていただきます。お客様の責にて動作しなくなった場合には、有償扱いとなります。この場合手数料といたしまして、ディスク1枚につき1,500円(消費税・送料込み)をご請求申し上げますのでご了承ください。なお、このソフトウェアのサポートは同封のメンテナンス・カードを送付された方に限らせていただきます。

☆ゲームの攻略法など内容に関するご質問につきましては、官製往復葉書に場面や状態などをくわしく書いて弊社ユーザーサポート係にお送りください。担当者が検討の上ご返答いたします。それ以外の方法（メンテナンスカードに書かれた場合等）でのご質問につきましては、事務処理の都合上ご返答できませんのでご了承ください。

☆電話による質問は、担当者のスケジュールを乱しますので、ご遠慮下さい。

☆当社の許可なく、この製品を複製することを禁じます。

5. 日本テレネット・ユーザーズクラブ入会案内

日本テレネットでは現在ユーザーズクラブを運営しております。

ご入会を希望する方は、パッケージ内の払込用紙を用いてお近くの郵便局から郵便振替でご送金下さい。払込の金額は入会金、年会費合わせて¥1,500(消費税込み)です。

ご入金の確認ができた方からユーザーズクラブの会員として、会員証や会報などお送りさせていただきます。

払込用紙ご記入方法

(表)	金 額 欄	1,500 (金額の位を揃えてください。)
	住所氏名欄	住所・氏名・郵便番号・電話番号

*住所・氏名には必ず“ふりがな”をお願い致します。書きもれがございますと会報等特典の発送ができなくなる時もありますのでご注意ください。

(裏)	通 信 欄	生年月日・性別・お手持ちの機種・「入会金」と記入してください。
-----	-------	---------------------------------

*入会に際してご紹介者（すでに会員になっている方）がいる場合には、その方の氏名と会員番号もご記入下さい。

(注)同封の払込用紙をご使用していただきますと、払込の際の手数料は弊社負担となります。

ユーザー同志の交流、スタッフとの交流を深め、より多くのユーザーの声を製品に反映しようと結成されたのがこのクラブです。どうぞ、お気がるにご入会ください。

ユーザーサービス・ホットライン

日本テレネットでは、ユーザーの方へのサービスのひとつとして、常時電話により新作情報や攻略法などの情報をながしています。何か知りたいことがあったときは、まずはこちらにお電話ください。

03-268-1268

045-784-2800

2つの電話はそれぞれ別の情報をながしており、24時間いつでも聞けます。また、情報は2週間毎に交換しますので、ご注意下さい。

STAFF

PLAN ATLUS LTD.
KAZUTOSHI UEDA

GAME DESIGN HIROSHI OHTA

MAP DESIGN OSAMU OSANAI
NORIO KAMICHI
MASAMI SATOH

PROGRAM M・YAMAMOTO
S・SHIMIZU
H・YOSHIDA

DESIGN T・ODAGIRI
K・TAKAHASHI
H・SAEGUSA
T・IWATA

MUSIC SHINOBU OGAWA
TENPEI SATOH

©1989 (株)日本テレネット

RENO

Renovation Game

T株式会社**日本テレネット**

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL 03-268-1159

Renovation……それは、革新的であること。

常に時代を見つめ、新しい**Game**を創造してゆく。クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、さらに決意をかためた日本テレネット。**Renovation Game**は、そんな日本テレネットの新しいテーマです。